

MathWhiz: Media Pembelajaran Digital dengan *Pendekatan Realistic Mathematics Education* (RME) pada Materi SPLDV Kelas VIII

Alma Rif'atun Nisa*, Abdul Aziz, Eko Andy Purnomo

Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Humaniora, Universitas Muhammadiyah Semarang, Jl. Kedungmundu Raya No. 18, Semarang, Jawa Tengah 50273

*Corresponding Author: almarifa31@gmail.com

Article History

Received : april 06th, 2025

Revised : April 27th, 2025

Accepted : May 15th, 2025

Abstract: Kemajuan teknologi memberikan dampak besar dalam dunia pendidikan, Khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji validitas media pembelajaran digital dengan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) pada materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) untuk siswa kelas VIII. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang dibatasi pada tahap analisis, desain, dan pengembangan. Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis validasi ahli media dan ahli materi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media digital MathWhiz memperoleh nilai validasi rata-rata sebesar 3,72 dari ahli media dan 3,52 dari ahli materi, yang keduanya termasuk dalam kategori valid. Rata-rata gabungan dari kedua validasi tersebut sebesar 3,54 sehingga media pembelajaran dinyatakan valid. Dengan demikian, MathWhiz layak diujicobakan dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi SPLDV.

Keywords: Media Pembelajaran Digital, *Realistic Mathematics Education* (RME), Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV)

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dalam era Society 5.0 telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan termasuk pendidikan. Digitalisasi pembelajaran memungkinkan siswa untuk mengakses materi kapan saja dan dimana saja, sehingga meningkatkan fleksibilitas dan efektivitas pembelajaran (Anderha dan Maskar, 2020). Namun, dalam pembelajaran matematika pemanfaatan media pembelajaran digital dalam pembelajaran matematika masih belum optimal, terutama dalam meningkatkan pemahaman siswa. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika karena metode pengajarannya yang masih bersifat konvensional, kurangnya penggunaan alat bantu visual, serta minimnya keterkaitan kehidupan nyata (Nurul Marlita et al., 2024). Hal ini didukung oleh Nisaa et al., (2024) yang menyatakan bahwa selama kegiatan pembelajaran guru hanya menggunakan buku cetak, tanpa memakai bahan ajar pendamping atau referensi belajar lainnya, sehingga menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami materi pelajaran, khususnya pada saat pembelajaran matematika (Nurhayati dan , Langlang Handayani, 2020). Selain itu bahan ajar yang digunakan juga hanya memberikan

konsep-konsep siap pakai dan soal-soal yang disajikan hanya soal rutin saja sehingga kurang membantu peserta didik dalam mengkonstruksikan konsep matematika (Putri dan Fitri, 2021).

Permasalahan ini diperkuat dengan hasil wawancara dan observasi kepada peserta didik kelas VIII yang menunjukkan bahwa buku teks menjadi satu-satunya bahan ajar yang memuat soal-soal rutin beserta penyelesaiannya dengan menggunakan rumus yang tersedia. Akibatnya, siswa seringkali hanya menghafal rumus dan meniru contoh soal yang telah dibahas. Jika menemui soal implementasi matematika yang berbeda, peserta didik bingung dan belum mampu menyelesaikannya, serta menunjukkan kurangnya minat dalam belajar matematika. Hal ini memerlukan perhatian khusus dari para guru untuk dapat memaksimalkan penggunaan bahan ajar untuk meningkatkan semangat belajar siswa yang berdampak pada hasil belajar peserta didik (Yuliani et al., 2023).

Seiring perkembangan teknologi, beberapa penelitian telah mengembangkan media pembelajaran digital berbasis android untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis siswa. Haqina et al., (2022) menyatakan bahwa media berbasis android mampu membantu siswa dalam memahami

konsep matematika dengan lebih baik karena menyediakan pembelajaran yang fleksibel dan interaktif. Selain itu, penggunaan pendekatan RME dalam media digital terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa, seperti yang ditunjukkan oleh Umami et al., (2024) dalam pengembangan media interaktif berbasis RME pada materi SPLDV.

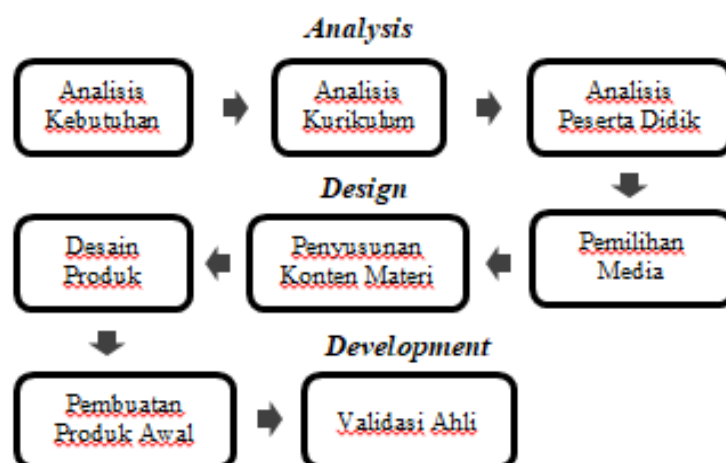
Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) merupakan salah satu strategi pembelajaran yang menitikberatkan pada penggunaan situasi nyata sebagai dasar dalam memahami konsep matematika (I.M.A. Purwadi, 2022). RME mendorong siswa untuk mengembangkan pemahaman secara bertahap dengan mengeksplorasi konsep matematika dalam situasi kontekstual, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Hadila et al., 2020). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan RME dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan berfikir kritis, dan kemampuan pemecahan masalah siswa (Khairunnisa dan Ilmi, 2020). Dalam dunia digital, penerapan RME dalam media pembelajaran digital dapat menjadi solusi inovatif yang menjembatani pembelajaran berbasis teknologi dengan pengalaman belajar yang lebih nyata dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran digital berbasis android semakin populer dalam dunia pendidikan karena memberikan kemudahan akses, memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel, serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Dynawantika et al., 2023). Oleh karena itu, dikembangkanlah MathWhiz Sebuah media pembelajaran digital dengan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) yang dirancang untuk membantu siswa memahami SPLDV dengan cara lebih menarik dan interaktif. MathWhiz tidak hanya menyediakan materi pembelajaran dan latihan soal, tetapi juga dilengkapi dengan fitur simulasi yang mempermudah pemahaman siswa terhadap konsep SPLDV (Rif et al., 2024). Penelitian ini

menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi dan simulasi dapat meningkatkan daya serap siswa terhadap materi matematika karena membantu mereka memvisualisasikan konsep abstrak dengan lebih jelas (S. E. Nurhayati et al., 2023).

Pengembangan MathWizh menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap : Analisis, Perencanaan, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Namun, dalam penelitian ini, proses pengembangan dibatasi hingga tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi dilakukan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi standard kualitas dari segi isi, tampilan dan keefektifan penggunaannya dalam pembelajaran matematika (Prihaswati et al., 2023). Berdasarkan latar belakang tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji validitas MathWhiz sebagai media pembelajaran digital dengan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) pada materi SPLDV. Artikel ini akan membahas proses pengembangan media serta hasil validitasnya berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran digital yang inovatif dan dengan pendekatan Realistik dalam pendidikan matematika.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE (*Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation*). Namun penelitian ini terbatas pada tahap analisis, tahap perancangan, dan tahap pengembangan. Ketiga tahap tersebut digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran digital berbasis RME pada materi SPLDV. Berikut merupakan tahapan dari penelitian ini :



Gambar 1. Prosedur Desain Pengembangan

Tahap Analisis (*analysis*). Pada tahap ini merupakan suatu tahapan mengidentifikasi masalah yang ada di lingkungan sekolah secara menyeluruh, sehingga dapat dirumuskan solusi yang sesuai. Tahap analisis pada penelitian ini dilakukan melalui analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis karakteristik peserta didik. Pada tahap ini peneliti menggunakan instrument observasi dan observasi. Observasi dilakukan secara langsung oleh peneliti pada saat proses pembelajaran matematika di sekolah. Wawancara dilakukan bersama guru mata pelajaran matematika.

Tahap Perancangan (*design*). Pada tahap ini peneliti mulai merancang produk yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisis sebelumnya. Tujuan dari tahap ini adalah agar mempermudah peneliti dalam memberikan gambaran terkait produk yang dikembangkan. Pada tahap ini meliputi : desain produk, penyusunan konten materi, dan pemilihan media.

Tahap Pengembangan (*Development*). Pada tahap ini pengembangan terdiri dari pembuatan produk yang dikembangkan untuk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media (meliputi tiga ahli media dan tiga ahli materi). Aspek yang dinilai oleh ahli media terdiri dari kelayakan pemrograman, kelayakan desain tampilan, serta minat dan perhatian siswa. Sedangkan penilaian ahli materi terdiri atas aspek identitas mata pelajaran, Rumusan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, pendekatan RME, Materi, Evaluasi, dan Pemahaman konsep. Selanjutnya berdasarkan lembar validasi yang

telah disis oleh validator tersebut dapat ditentukan nilai validasinya menggunakan persamaan 1 sebagai berikut (Prihaswati et al., 2023) :

$$\text{Nilai Validasi} = \frac{\text{Jumlah Semua Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \quad (1)$$

Setelah hasil perhitungan diperoleh kemudian dapat di interpretasikan ke dalam Tabel 1 berikut :

Tabel 1. Kriteria Validitas Media

Rentang Skor	Kriteria
$3,25 < x \leq 4,00$	Valid
$2,50 < x \leq 3,25$	Cukup Valid
$1,75 < x \leq 2,50$	Kurang Valid
$1,00 < x \leq 1,75$	Tidak Valid

Sumber : modifikasi dari Friansyah dan Lutfhiana, (2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran digital dengan pendekatan RME untuk dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Prosedur pengembangan yang digunakan adalah pengembangan ADDIE sampai tahap Pengembangan (*development*). Pada tahap analisis (*analysis*) terdapat 3 tahapan antara lain:

1. Analisis kebutuhan

Ada tahap ini diperoleh fakta berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru matematika bahwa masih banyak siswa yang

kesulitan dalam mengekspresikan soal-soal permasalahan kehidupan sehari-hari dalam konsep matematika terutama dalam materi SPLDV. Hal ini disebabkan karena guru tidak melibatkan peserta didik secara aktif dikelas, guru juga belum menerapkan soal-soal kontekstual, media pembelajaran yang digunakan terbatas, serta belum memanfaatkan perkembangan teknologi agar dapat mengatasi permasalahan yang terjadi.

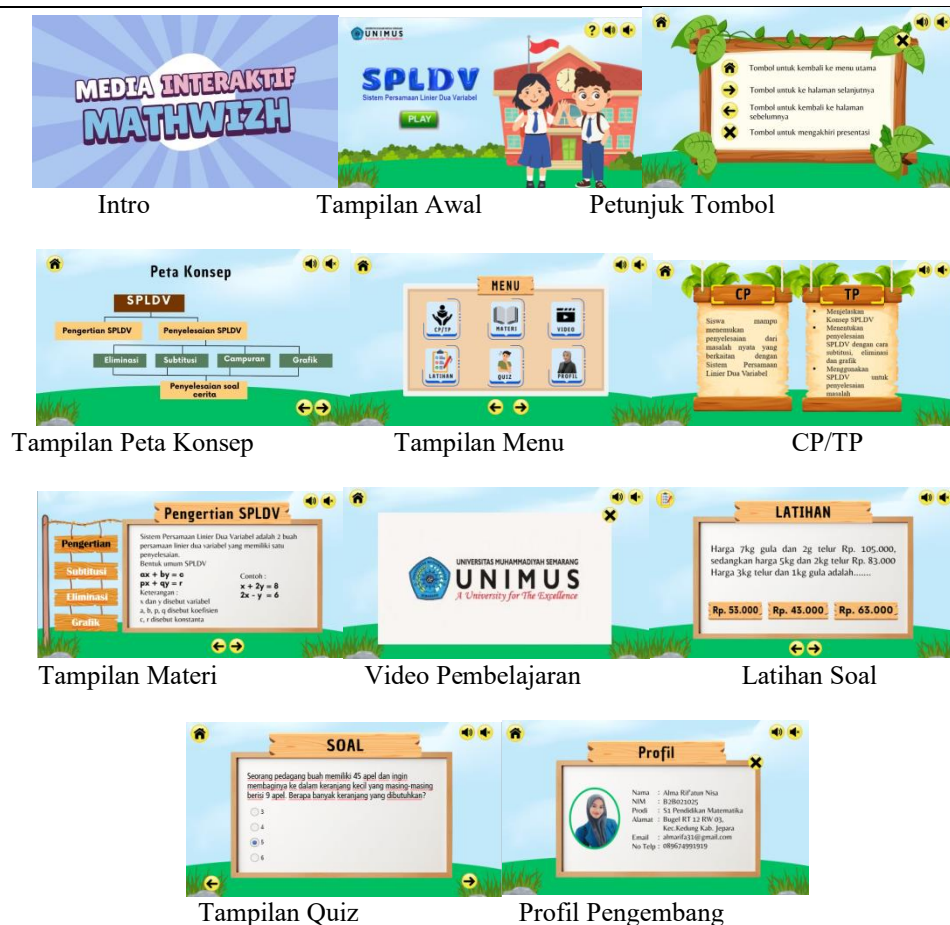
2. Analisis Kurikulum

Pada tahap ini, hasil wawancara dengan guru matematika diketahui bahwa kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran adalah kurikulum merdeka belajar. Dalam pelaksanaan kurikulum merdeka, peserta didik dituntut untuk dapat menyajikan, menganalisis, dan menyelesaikan permasalahan yang ada pada kehidupan sehari-hari. Namun, dalam pelaksanaannya, guru belum menerapkan tuntutan yang sesuai dengan kurikulum merdeka. Pada saat kegiatan pembelajaran guru masih menggunakan metode konvensional dan belum adanya pengembangan media pembelajaran.

3. Analisis Karakteristik Peserta didik

Berdasarkan dari hasil observasi diketahui bahwa mayoritas peserta didik masih kesulitan dalam mengekspresikan persoalan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari ke dalam bentuk model matematika. Peserta didik seringkali hanya menghafal rumus dan meniru contoh soal yang diberikan, sehingga jika persoalan lain peserta didik kebingungan dalam menyelesaikannya, sehingga saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik merasa bosan.

Pada tahap perencanaan (*design*) peneliti mendesain media pembelajaran sebagai solusi untuk permasalahan yang ditemukan, seperti media yang sesuai dengan permasalahan yang ada disekolah, pemilihan format media yang sesuai dengan bentuk penyajian media yang akan dibuat, dan merancang media yang disesuaikan dengan pendekatan RME. Media ini dirancang menggunakan *Articulate Storyline 3* dan mengubah media dalam bentuk digital yaitu aplikasi dengan menggunakan *Website 2 APK Builder*. Berikut hasil rancangan awal media MathWhiz dengan pendekatan RME pada materi SPLDV:



Gambar 2. Rancangan Media Pembelajaran MathWhiz

Tahap selanjutnya yaitu tahap Pengembangan (*development*). Pada tahap ini dihasilkan produk awal setelah penyelesaian desain media pembelajaran, kemudian dilakukan penilaian kevalidan produk awal oleh para ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Penilaian ini bertujuan untuk memperoleh evaluasi dan saran

yang digunakan untuk memperbaiki media ini agar lebih efektif dan efisien pada saat digunakan dalam pembelajaran. Setelah itu peneliti memperbaiki media ajar sesuai dengan hasil evaluasi dan saran dari ahli media dan ahli materi dengan saran dan evaluasi sebagai berikut :

No	Kritik/Saran	Perbaikan
1	Warna Pada kata “MathWizh” diganti dengan warna yang lebih	Kata MathWizh diganti warna kuning dari yang semula berwarna biru
2	Pada tampilan awal media identitas kelas	Identitas kelas dibagian tampilan awal sudah ditambahkan
3	Warna krem pada background tulisan peta konsep diganti agar tulisannya lebih jelas terlihat	Warna sudah diganti sehingga tulisannya terlihat jelas
4	Pada TP indikator ke 3 tambahkan kata realistik pada akhir kalimat	Pada TP indikator 3 sudah ditambahkan kata realistik pada akhir kalimat
5	Bahasa yang digunakan dalam latihan soal bisa dirubah kedalam kalimat yang sederhana agar siswa lebih memahami	Bahasa pada latihan soal sudah dirubah kedalam kalimat yang lebih mudah dipahami oleh siswa

Gambar 3. Komentar dan Saran Para Ahli

Pembahasan

Untuk mengetahui tingkat validitas media pembelajaran digital MathWhiz, maka dilakukan uji kevalidan media pembelajaran menggunakan

analisis validitas oleh ahli media dan materi. Hasil analisis validitas media tercantum pada Tabel 2 di bawah ini :

Tabel 2. Hasil Validitas Ahli Media

Aspek Penilaian	Ahli Media			Rata-rata
	I	II	III	
Kelayakan Pemograman	3,67	3,67	3,67	3,67
Kelayakan Desain Tampilan	3,5	3,6	3,5	3,58
Minat dan Perhatian	4,0	3,75	4,0	3,92
Nilai Akhir				3,72
Kategori				Valid

Berdasarkan hasil analisis data dari tiga validator ahli media, diperoleh bahwa aspek kelayakan pemrograman memiliki rata-rata skor sebesar 3,67, aspek kelayakan desain tampilan

sebesar 3,58, dan aspek minat atau perhatian sebesar 3,92. Rata-rata skor ketiga aspek tersebut berada dalam kategori valid berdasarkan rentang penilaian

Tabel 3. Hasil Validitas Ahli Materi

Aspek Penilaian	Ahli Materi			Rata-rata
	I	II	III	
Identitas Mata Pelajaran	4	3	4	3,67
Rumusan CP/TP	3	4	3	3,33
Pendekatan RME	3,5	3,5	3,5	3,5
Materi	3,5	3,34	3,67	3,5
Evaluasi	4	3	4	3,67
Pemahaman Konsep	3,3	3,3	3,6	3,44
Nilai Akhir				3,52
Kategori				Valid

Berdasarkan hasil validasi dari tiga orang ahli materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, diperoleh nilai rata-rata untuk masing-masing aspek sebagai berikut: aspek Identitas Mata Pelajaran mendapatkan skor rata-rata 3,67, aspek Rumusan CP/TP memperoleh rata-rata 3,33, aspek Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) dengan empat butir soal memperoleh rata-rata 3,5, aspek Materi dengan enam butir soal juga memperoleh rata-rata 3,5, aspek Evaluasi mendapatkan rata-rata 3,67, dan aspek Pemahaman Konsep dengan tiga butir soal mendapatkan rata-rata 3,44. Berdasarkan rata-rata dari seluruh aspek tersebut, diperoleh Nilai Skor Akhir (NSkor Akhir) sebesar 3,52. Dengan mengacu pada kriteria penilaian, skor tersebut termasuk dalam kategori "Valid". Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinilai layak dan valid untuk digunakan, meskipun terdapat beberapa aspek yang perlu sedikit perbaikan untuk lebih meningkatkan kualitas media.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil penelitian yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif bagi peserta didik. Solusi permasalahan yang dihasilkan dari penelitian ini yaitu Media Pembelajaran Digital yang berupa aplikasi android dengan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) pada materi SPLDV Kelas VIII yang dirancang dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline*. Berdasarkan hasil analisis validitas dari ahli media dan ahli materi diperoleh dengan rincian penilaian ahli media dengan nilai akhir 3,72 yang berada pada kategori valid serta penilaian ahli materi dengan nilai akhir 3,52 yang berada pada kategori valid. Dengan demikian berdasarkan ahli media dan ahli materi didapatkan rata-rata gabungan sebesar 3,62 atau dengan kategori valid. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital dengan pendekatan RME pada materi SPLDV layak

diujicobakan kepada peserta didik dalam pembelajaran matematika.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Pendidikan dan Humaniora Universitas Muhammadiyah Semarang yang telah memberikan dukungan dan fasilitas dalam pelaksanaan penelitian. Secara khusus, peneliti mengucapkan terimakasih kepada para dosen pembimbing yang telah menyempatkan waktunya, memberikan arahan dan pikirannya dalam penyusunan penelitian ini. Terimakasih juga kepada siswa kelas VIII dan guru matematika yang telah memberikan kesempatan dalam pelaksanaan observasi dan wawancara di sekolah.

REFERENSI

- Anderha, R. R., & Maskar, S. (2020). Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Pada Pembelajaran Daring Materi Eksponensial. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(2), 1–7. <https://doi.org/10.33365/ji-mr.v1i2.438>
- Dynawantika, R., Ambarwati, R., & Putri, C. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Digital Berbasis Qr-code Pada Perkalian Bilangan Cacah dengan Pendekatan RME kelas III Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Sosial Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 2(2), 252–261. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>
- Friansyah, D., & Lutfhiana, M. (2018). Desain Media Pembelajaran Sistem Persamaan Linier 2 Variabel (SPLDV) berbasis Etnomatematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 1–7. <http://dx.doi.org/10.1016/j.gde.2016.09.008>
- Hadila, R., Sukirwan, & Alamsyah, T. P. (2020). Desain Pembelajaran Bangun Datar melalui Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME). *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 49–63. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2172>
- Haqina, F., Turmuzi, M., & Saputra, H. H.

- (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 6 Cakranegara Tahun 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 95–101. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.453>
- I.M.A. Purwadi. (2022). Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Education (Rme) Berbantuan Media Belajar Berbasis Digital “Kahoot!” Terhadap Pemahaman Konsep Matematika. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 11(2), 81–88. <https://doi.org/10.23887/jppmi.v11i2.1677>
- Khairunnisa, G. F., & Ilmi, Y. I. N. (2020). Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(2), 131–140. <https://doi.org/10.21274/jtm.2020.3.2.131-140>
- Nisaa, R., Yuniawatika, Y., & Surayanah, S. (2024). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Matematika Materi Bangun Datar Kelas III Sekolah Dasar. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 12(2), 246. <https://doi.org/10.25273/jipm.v12i2.18184>
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Nurhayati, S. E., Supratman, S., & Rahayu, D. V. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva for Education Dengan Pendekatan Rme Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(4), 3627. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i4.8257>
- Nurul Marlita, I., Patonah, S., Ariestanti, E., & Miyono, N. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Game dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 7(2), 725–735. <https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4229>
- Prihaswati, M., Yuliani, I., Purnomo, E. A., Adnan, M., & Khasanah, U. (2023).

- Desain E-Lkpd Berbasis Stem Tema Kearifan Lokal Bernuansa Pendidikan Karakter Materi Lingkaran. *JIPMat*, 8(2), 151–162.
<https://doi.org/10.26877/jipmat.v8i2.15489>
- Putri, A., & Fitri, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbentuk Video pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel pada Siswa Kelas X TAV SMK Negeri 5 Padang. *JANGKA Jurnal Pendidikan Matematika ...*, 1(1), 1–7. <http://ejurnal-unespadang.ac.id/index.php/JANGKA/article/view/169>
- Rif, A., Aziz, A., & Purnomo, E. A. (2024). *Analisis Kebutuhan Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran Digital Berbasis Realistic Mathematics Education (RME)*. 4, 700–706.
- Umami, R. R., Utaminingsih, S., & Riswari, L. A. (2024). Efektivitas Pendekatan Realistic Mathematics Education Berbantuan Media ARCA Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 325–333.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.2057>
- Yuliani, A., Sajiman, S. U., & Wiratomo, Y. (2023). Game Edukasi Petualangan Matematika: Media Pembelajaran Digital Matematika pada Materi SD Kelas V. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 8(1), 87.
<https://doi.org/10.30998/jkpm.v8i1.14320>